

REVISTA OFICIAL DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS NINTENDO
SUPLEMENTO ESPECIAL DE GBA Y GAMECUBE
Nintendo®
Acción
GUÍA DE COMPRAS
Los mejores juegos para GAMECUBE y GBA
¡¡QUÉ PASADA!!
POKéMON ARRASA EN GAME BOY
Todo sobre Rubí y Zafiro, y el nuevo Pokémon Pinball
¡¡LA MEJOR CONSOLA POR SÓLO 99,99 €!!
GAMECUBE
¡¡LOS ÉXITOS DE GAMECUBE Y GBA!!
MARIO KART DD
SOUL CALIBUR II
SUPER MARIO 4
Nintendo

¡¡Te demostramos por qué es la mejor consola!!

5 RAZONES PARA ELEGIR GAMECUBE

Su rompedor precio y los juegazos que están a punto de llegar han puesto de nuevo a GameCube en el punto de mira de todos los jugones. Pero la consola de Nintendo tiene más atractivos. Y eso es lo que vamos a mostraros en este reportaje. Id reservando una, que seguro que se agotan...



LOS DATOS QUE DEBES CONOCER

- **PRECIO GAMECUBE:** 99,99* €
- **COLORES DISPONIBLES:** Azul y negro
- **PACKS DISPONIBLES:** Mario Kart Pak, Game Boy Player Pak, Zelda Wind Waker Pak
- **PRECIO DE LOS PACKS:** 149,99*

* PVP aproximado. Puede variar de un punto de venta a otro.

- **PACK ESTRELLA:** Mario Kart Pak, que incluye disco de bonus con cuatro juegos de Zelda y demo de «Zelda: Wind Waker»
- **PLAYER'S CHOICE:** 7 títulos a 29,99* € cada uno
- **JUEGOS P.C.:** Metroid, Starfox, Mario Sunshine, Smash Bros, Luigi's Mansion, Pikmin y Mario Party 4



1. SU PRECIO: 99.99 €

¡Absolutamente irresistible! La mejor consola de videojuegos al mejor precio que se podía imaginar. **Sólo GameCube te garantiza la mejor relación calidad/precio de la última generación de consolas.** Y no hace falta que compares. Ya te decimos nosotros que **es muchísimo más barata que sus competidores.** No es de extrañar que esté teniendo semejante éxito de ventas. ¡Si es un verdadero chollo!

2. LA LÍNEA PLAYER´S CHOICE

Los juegos que han marcado una época en GameCube, a un precio irresistible. Ahora, además, a los tres juegos que ya había, se suman cuatro potentes incorporaciones a la línea de títulos más asequible de Nintendo. ¡No os lo perdáis!

SUPER MARIO SUNSHINE

Género: Aventura y Plataformas | Nº de jugadores: 1



La última aventura protagonizada por el personaje más conocido entra ahora en Player´s Choice por la puerta grande. Toda la **acción, la aventura, y la mejor diversión estilo Mario** están en un juegazo en el que el fontanero debe limpiar una enorme ciudad de las pintadas de... ¡un doble suyo! Sumérgete en un guión de locura, que te llevará a **repartir manguerazos a lo largo** de una enorme isla, con multitud de horas de juego y, ahora, a un precio que no podrás rechazar. Un juego que no debe faltarte.

Puntuación NA: 95

STARFOX ADVENTURES

Género: Aventura 3D | Nº de jugadores: 1

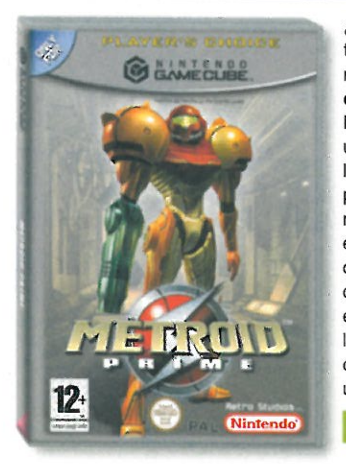


Otro de los recién llegados a esta línea de juegos es el zorro de Nintendo, con una **prodigiosa aventura de plataformas, acción y puzzles** por resolver en el sorprendente planeta de los dinosaurios. Una ambientación de película, un trabajado argumento y combates contra enemigos tan grandes como la pantalla de tu televisor. Con esas claves, Rare ha conseguido que **la mejor aventura de FOX y su equipo** guste a todo el mundo. Un título enorme que es tuyo a un precio enano.

Puntuación NA: 96

METROID PRIME

Género: Aventura y Shooter 3D | Nº de jugadores: 1



¿Qué más se puede decir del título que ha sido calificado por muchos como **"El mejor juego de todos los tiempos"**? Nintendo inaugura en GameCube un género totalmente irresistible, la aventura 3D en primera persona, y lo hace con el mejor nivel gráfico jamás visto. Métete en la piel de Samus Aran, la cibernética protagonista, y combate la invasión alienígena en una aventura diferente a todo lo que hayas probado. Un juego casi perfecto, que ahora tiene un precio inferior al del resto.

Puntuación NA: 99

MARIO PARTY 4

Género: Tablero Nº de jugadores: 1-4

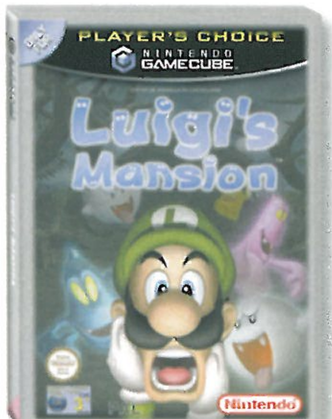


La cuarta edición de la fiesta de Mario vuelve a traernos la mejor diversión para que jueguen hasta 4 personas simultáneamente. **Aquí nos esperan montones de divertidos minijuegos y más tableros que nunca** con los que obtendremos diversión directa, apta para todo tipo de públicos. Es un Player´s Choice que no puede faltar en las reuniones de consoleros. Para nosotros, sin ninguna duda, la mejor opción multijugador que vas a encontrar para tu consola. No te lo pienses, que el precio no es problema.

Puntuación NA: 91

LUIGI'S MANSION

Género: Aventura Nº de jugadores: 1



Uno de los primeros títulos que salieron para la consola, y que por méritos propios sigue siendo uno de los más **divertidos y enganchantes.** Ya sabes de qué va esto, ¿no?: hay que ayudar a Luigi, el "cobarde" hermano de Mario, a deshacerse de los (estrambóticos) fantasmas que pululan por una enorme mansión. Debes investigar, luchar, pensar, y armarte de valor para recorrer una casa casi a oscuras... ¡Que no te tiemble la mano, que ahora todo sale por un precio irrisorio! ¡¡Y debes encontrar a Mario!!

Puntuación NA: 90

SMASH BROS MELEE

Género: Lucha Nº de jugadores: 1-4



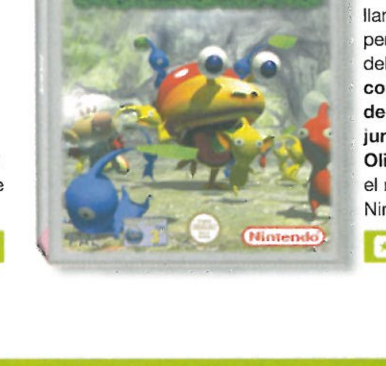
Todos los héroes de Nintendo se reúnen para... ¿lo adivináis? Pues sí, ¡liarse a guantazos! Quieren demostrar que son los mejores luchadores del universo. Donkey Kong, Link, Fox, Samus, Kirby, Mario, los pesos pesados de la Gran N, protagonizan un **título de peleas diferente y rompedor,** que ya ha triunfado como ninguno en las listas de ventas. Si aún no lo tienes, ve a por él. Es ideal para juntarse cuatro amigos y dejar claro quién es el superhéroe mejor dotado de la generación Nintendo.

Puntuación NA: 95

PIKMIN

Género: Aventura / Puzzle Nº de jugadores: 1





El capitán Olimar ha caído de bruces a la tierra y tiene que reparar su nave para continuar el viaje. Pero hay un problema: se han perdido todas las piezas. Por fortuna, va a obtener la ayuda de unas pequeñas criaturas-planta llamadas Pikmin, que le permitirán superar los obstáculos del entorno. El secreto estará en **combinar sabiamente la fuerza de los Pikmin (trabajando juntos) con la inteligencia de Olimar.** Estrategia para todos y el mejor humor de la mano de Nintendo y el gran Miyamoto.

Puntuación NA: 90

3. EL GAME BOY PLAYER

Y LA CONECTIVIDAD CON GAMECUBE



El GB Player permite **jugar con cualquier juego de Game Boy, GB Color, o GB Advance en la pantalla del televisor.** Su diseño encaja perfectamente en la parte inferior de tu GameCube, con la entrada de cartuchos en la parte frontal. Está disponible **por también formando pack con una GameCube.**

Sin dejar a un lado la GBA, ya sabes que hay cada vez más juegos para la portátil que se interconectan con el software de GameCube. A través de un **cable especial podemos compartir información,** y así acceder a bonus especiales, nuevos personajes, secretos y otros extras que **aumentarán la duración** de ambos juegos.

4. LOS JUEGOS EXCLUSIVOS

¡Esto es lo mejor! Ver la cara que se le queda a tu amiguete cuando le dices que el último juego que está esperando, sólo va a salir para tu consola. ¡Que se la compre!

Desde siempre Nintendo **se ha rodeado de los mejores colaboradores** para ofrecer, en exclusiva, grandes títulos de compañías de primera fila. Desde el lanzamiento de GameCube pudimos ser testigos de este espíritu con juegos como **«Rogue Squadron II: Rogue Leader»**, un título que marcó una época, o el espectacular y terrorífico **«Resident Evil Zero»**, nuevo capítulo en la flipante saga de Capcom que sólo puedes vivir en el cubo de Nintendo. Con antecedentes como éstos, siempre tendrás la tranquilidad de que los mejores juegos de las compañías más prestigiosas estarán solamente en tu consola, y si no echa un ojo a esta lista: «Rebel Strike», «RE 4», «Donkey Konga», «Metal Gear TS»... Todo esto sin contar, claro, con las **licencias de la propia Nintendo, como Mario, Metroid o el genial Zelda, sólo para tu GC.**





Resident Evil Zero

La "insignificante" enfermerita que debutó en «RE», Rebecca Chambers, es la coprotagonista de «Resident Evil Zero». Junto a Billy, un exconvicto, se enfrenta a los horrores más sorprendentes y mejor recreados de la saga. Sólo para Cube.





5. LOS PRÓXIMOS ÉXITOS

La apuesta por GameCube es total. El año que viene vamos a volver a disfrutar con una larguísima lista de novedades, tanto de Nintendo como del resto de compañías.

¡¡Ahora es el momento de comprar una GameCube!! Ya habéis leído unas cuantas razones de peso. Pero todavía nos queda una más. Y de las que sientan cátedra. Sí, chavales, porque están a punto de aterrizar un montón titulazos con los que lo pasaréis en grande con vuestra consola. Hablamos de megaéxitos de la talla de los dos **nuevos Zelda («Four Swords» y «Tetra´s Tracker»), o la invasión Pokémon,** con «Pokémon Colosseum», «Pokémon Channel» y «Pokémon Box», y directamente desde Japón, el innovador y desafiante «Killer 7», los esperadísimos «Final Fantasy Crystal Chronicles», **«Mario Golf», «Metroid Prime 2», «Pac-Man», «Pikmin 2»...** la lista es tan larga que nos quedaríamos sin espacio. Tened por seguro que **el próximo 2004 también será el año de GameCube.** ¡Nos vamos a divertir muchísimo jugando!







Pokémon Colosseum

Es la última sensación para GameCube. Espectaculares combates de Pokémon con los mejores efectos. Como el «Stadium», pero a lo bestia. Llegará el año que viene, por supuesto en exclusiva.



¡Un bombazo para tu GameCube!

MARIO KART: DOUBLE DASH!!

OK Nintendo Acción

¿Ya conoces Mario Kart? Pues prepárate: te espera el doble de velocidad, de golpes,... ¡y de "duoversión"!



No te preocupes, que no hay marchas, ni freno de mano... ¡pero sí muchos pilotos que harán lo que sea por ganar!



La nieve también participa en este circuito, dificultando la conducción y favoreciendo las salidas de pista.



Corremos por lugares tan conocidos como el pueblo de «Mario Sunshine», la isla Delfino, remozada para la ocasión.



¡Sí, también hay circuitos con tráfico! Además de dar bien las curvas, toca esquivar enemigos, camiones y autobuses.

Las carreras de karts más locas y divertidas del mundo, que todos hemos probado en las consolas de Nintendo, llegan a GameCube **más rápidas, más originales y con más gente...** ¡dentro y fuera de tu televisor!

Doble pilotaje

Lo novedoso de «Mario Kart DD!!» es que **llevarás a dos de los 16 personajes disponibles en un solo kart,** y podrás intercambiar al conductor y al encargado de los ítems en cualquier momento. ¿Los ítems? Sí, hombre, esas cosas que te dan al pasar por un cubo multicolor. Puede tocarte un turbo, una concha para tirar al de delante, una piel de platano para el de atrás... O viceversa, oye, que el control da mucho de sí. Y más con **la posibilidad de ir dos jugadores en el mismo kart,** cada uno con su héroe favorito de Nintendo. Si a este divertido aliciente le añadimos los **doce circuitos, tres modos de batalla, y el encanto de los escenarios basados en el mundo de Mario, enormes y con atajos secretos,** el éxito es seguro. ¡¡Y nos queda lo de jugar hasta **16 personas en 8 televisores!!** Se van a organizar unos torneos antológicos, con este flipante «Mario Kart».

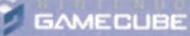
LOS MODOS MULTIJUGADOR

Elige entre las batallas con globos, con bombas, pelea por mantener el sol en tu poder...



...o compite con tus amigos corriendo, como siempre.

FICHA TÉCNICA





- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **NINTENDO**
- Tipo de juego: **CARRERAS**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**
- Jugadores: **1-4 (1-16 LAN)**
- Tarjeta de memoria: **3 BLOQUES**
- Modos: **GRAN PRIX, BATALLA, VS.**
- Datos: **16 PERS., 16 CIRCUITOS**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

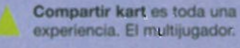
GRÁFICOS 93
La sensación de velocidad es total, ¡y con el turbo, ya veréis!

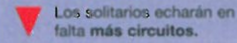
SONIDO 92
Musiquillas que todos silbaréis. Efectos sorprendentes.

JUGABILIDAD 98
Subirse dos al mismo kart es flipante. Control completísimo.

DURACIÓN 95
La oferta multijugador es variada y prácticamente inagotable.

TOTAL 97


Compartir kart es toda una experiencia. El multijugador.


Los solitarios echarán en falta **más circuitos.**

VALORACIÓN

Al entretenimiento que siempre ha caracterizado a «Mario Kart» hay que sumarle lo divertido que es **montar dos en el mismo kart,** los ítems especiales, y ¡¡poder jugar 16 personas a la vez!!

¡Vive el espectáculo de la lucha!

SOUL CALIBUR II

¡Ya está aquí el mejor juego de lucha del momento! ¡Y fijaos quién está entre sus protagonistas! ¡Es Link!



El juego esconde toneladas de extras, como nuevos trajes para los luchadores, más modos o galerías de imágenes.



El control de los luchadores es perfecto. Con tres botones sólo es posible realizar una amplia gama de movimientos.



Link combate con armas que todos conocéis, como su arco o el boomerang, y os aseguramos que sabe utilizarlas.



En el juego aparecen más de 20 personajes diferentes , aunque algunos tendremos que desbloquearlos jugando.

Con su magistral sabiduría, Namco ha llevado a nuestra GameCube uno de los **mejores arcades de lucha jamás diseñados** y, encima, le han añadido un montón de extras. Al igual que en el arcade, las peleas se desarrollan uno-contra-uno, con la peculiaridad de que cada personaje **utiliza su arma blanca** para acabar con su rival.

¡Cuidado, que te caes!

Además, otra de las notas que distinguen a «Soul Calibur II» es que combatimos en rings sin límites laterales, lo que quiere decir que podemos caer fuera del escenario en cualquier lance, y perder el "round". O sea que también tenemos que **echar mano de la estrategia.**

En cuanto a personajes y modos de juego, «Soul Calibur II» nos da una buena lección. **Más de 20 combatientes** contando los luchadores ocultos **¡y con Link "adulto" en exclusiva!** En los modos destaca el "Maestro de Armas", que invita a disputar combates bajo condiciones especiales para conseguir hasta **700 armas adicionales.** No le deis más vueltas, es el mejor juego de lucha para GC, jugable y espectacular al máximo. ¡A por él!

PRUEBA TU HABILIDAD

En el modo versus podéis elegir la duración, el ring o incluso las condiciones de cada luchador.



En el modo versus, puedes configurar varias opciones.

FICHA TÉCNICA





- Compañía: **NAMCO**
- Desarrollador: **NAMCO**
- Tipo de juego: **LUCHA**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**
- Jugadores: **1-2**
- Tarjeta de memoria: **10 BLOQUES**
- Modos de juego: **8 + OCULTOS**
- Datos: **15 PERSONAJES**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

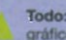
GRÁFICOS 96
Personajes, decorados, efectos ... Todo en «SCII» es brillante.

SONIDO 92
Músicas y efectos ambientan la pelea de forma admirable

JUGABILIDAD 97
Genial control, combates equilibrados... ¡Y con Link!

DURACIÓN 98
Más de 20 luchadores, infinitos modos de juego... ¡¡Toda la vida!!

TOTAL 

 **Todo:** control, personajes, gráficos... Y contar con Link.

 ¿Cómo que no os mola luchar? Pero bueno...

VALORACIÓN

¡¡Es para llorar de la emoción!! Namco ha creado el arcade de lucha definitivo para GameCube, y además con la exclusiva de Link en versión "adulto". **Un juego totalmente irresistible.**



Más rápido que tu vista

F-ZERO GX

A 2.000 Km/h no hay carreteras, no hay curvas, no hay rivales... sólo existen tus reflejos. ¡Esto es «F-Zero GX»!



El diseño de las naves es tope futurista y tan original, que no encontrarás dos modelos iguales en todo el juego.



No todo son curvas y loopings en los trazados de «F-Zero GX». También debemos afrontar saltos de auténtico vértigo.



Eso que veis adelante es una zona de turbos. Hay que pasar por encima para salir zumbando. Sin ellos, no hay carrera.



Los efectos de luz son tan espectaculares como éste al activar el "boost". Además, el sonido acompaña.

La velocidad más extrema regresa a GC para demostrar que hay aún mucho jugo que exprimir en la saga «F-Zero». Cómo... ¿que no sabes de qué va? Pues majo, desde la gran Super Nintendo, en cada consola Nintendo ha habido una entrega de este juegazo de carreras futuristas; se caracterizaba por la participación de un gran número de **naves, por el original diseño** de sus circuitos y, sobre todo, por la **increíble velocidad de las máquinas,** que despeinaban.

Todo eso y más

Esos ingredientes se mantienen en la nueva edición, incluyendo novedades como el **modo historia o un multijugador,** y ahora han sido potenciados por la tecnología de GameCube. Así, los gráficos han perdido el aspecto poligonal para convertirse en **magníficos y originales circuitos con detallados escenarios** que pasan a toda velocidad mientras la música, muy cañera, te mantiene alerta para esquivar a los **veintinueve corredores que están compitiendo contigo.** Con esa superpoblación en la pista y a esa velocidad la cosa parece complicada, pero no te asustes, no es así. Gracias a un **magnífico control,** superamos fácilmente los primeros circuitos para encontrar obstáculos mayores cuando le cogemos el aire a las carreras. Porque para triunfar aquí es necesario **saber dónde coger los turbos,** cómo frenar, cómo sacar el máximo partido a tu nave; y una vez dominada la técnica, el juego es un **espectáculo visual y de diversión.** ¡La mejor velocidad para tu GameCube!

MÁS HISTORIA





El modo HISTORIA se estrena en «F-Zero». Nos propone retos diferentes con una recompensa genial: puntos para hacerse con nuevas naves.

FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE



- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **SEGA-AV**
- Tipo de juego: **VELOCIDAD**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**
- Jugadores: **1-4**
- Tarjeta de memoria: **4 BLOQUES**
- Modos de juego: **4**
- Datos: **20 CIRCUITOS**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 96
Espectaculares en decorados y naves. Efectos de luz magníficos.

SONIDO 97
Música perfecta para la velocidad. Los efectos no paran: alucinantes.

JUGABILIDAD 96
El ritmo que alcanza el juego es frenético. ¡Pero se controla!

DURACIÓN 98
Montones de extras y retos, multijugador... es casi eterno.

TOTAL 97

▲ **Técnicamente bestial,** pero sorprende su **VELOCIDAD.**

▼ Pausar el juego y ver tu sillón, ahí, tan parado.

VALORACIÓN

A pesar de ser una de las sagas **con más solera** de Nintendo, «F-Zero» sigue superándose en cada entrega, y de hecho en ésta ha habido un **salto de calidad** genial que se nota enseguida.

La "quinta" de Mario

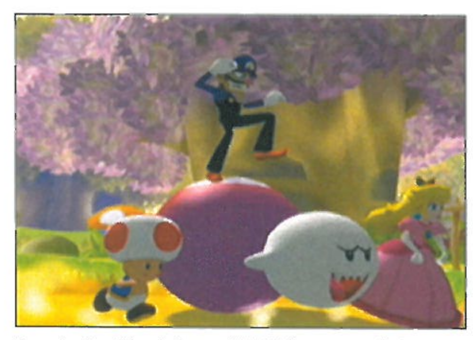
MARIO PARTY 5

La quinta edición de la fiesta más divertida llega cargada de novedades y... ¡muchos minijuegos!

Lo han vuelto a hacer. Los **personajes más carismáticos del universo Nintendo** se han reunido para celebrar una nueva fiesta repleta de minijuegos, tableros, dados, ítems,... Y se han incorporado nuevos invitados como Boo, Toad, o Baby Bowser que aumentan la plantilla de chavales seleccionables hasta un número de diez. Pero eso no es lo único nuevo que vais a encontrar...

Renovarse o morir

Para empezar, tenemos **60 nuevos minijuegos,** todos ellos originales y divertidos hasta decir basta, y los jugaremos en los **seis nuevos tableros del modo Party** (el multijugador) o en el **renovado modo Historia,** que nos presenta una mecánica muy diferente de la que estábamos acostumbrados, pues nuestro objetivo es robarles las monedas a los otros jugadores, y no recoger estrellas, como antes. Cosas como la obtención y utilización de los ítems también han cambiado, ya que ahora los pillamos gratis, pero aleatoriamente, y los pagamos a la hora de utilizarlos o lanzarlos a otras casillas. Con todas estas novedades, los jugones que prefieren divertirse en pandilla están, de nuevo, de enhorabuena.



En este divertido minijuego, Waluigi tiene que aplastar a sus rivales con la bola rosa. Sí, claro, él va encima, pilotando.

FICHA TÉCNICA





- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **NINTENDO**
- Tipo de juego: **TABLERO**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**
- Jugadores: **1-4**
- Tarjeta de memoria: **5 BLOQUES**
- Modos de juego: **4**
- Datos: **10 PERSONAJES**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

PUNTUACIÓN: 95

VALORACIÓN

Si lo disfrutas con amigos, una **fiesta total.** Pero si juegas sólo, te dará mucha más diversión y emoción que otras ediciones.

Los jinetes de la avalancha

1080° AVALANCHE

El juego de snowboard más esperado hace honor a su título: ¡una avalancha de emoción!

La segunda entrega de un juego que marcó una época en N64 se ha hecho esperar, pero al fin podemos comprobar cómo ha evolucionado aquel título tan espectacular e innovador que, prácticamente, inventó un nuevo género.

Potenciado al "Cube"

Como esperábamos, el nuevo «1080» mejora a su predecesor en todos los aspectos técnicos. Sus **gráficos están cargados de detalles técnicos, con luces, reflejos, y efectos** que dejan impresionado, y el apartado sonoro es magnífico, con una banda sonora rockera y efectos de sonido atronadores, pero donde realmente enseña todas sus cartas es a la hora de coger el mando. Desde la primera partida nos daremos cuenta de que todo a nuestro alrededor se mueve. No es simplemente una montaña, nieve, y a esquiar; en la bajada encontraremos más "surfers" que nos pondrán las cosas difíciles, fauna salvaje y, sobre todo, **la gran avalancha, que nos desafiará varias veces.** Aunque también podremos competir en modo eslálom, haciendo piruetas o contra el crono. ¡¡Sacad vuestras tablas porque acaba de empezar la mejor temporada de invierno!!



Hay saltos kilométricos en los que podemos enseñar nuestro amplio repertorio de tricks. ¡Pero cuidado al caer!

FICHA TÉCNICA

GAMECUBE



- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **NINTENDO**
- Tipo de juego: **SNOWBOARD**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**
- Jugadores: **1-4 (2-4 LAN)**
- Tarjeta de memoria: **6**
- Modos: **4 + MULTIJUGADOR**
- Datos: **12 PISTAS**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

PUNTUACIÓN: 90

VALORACIÓN

Diversión rápida y directa que engancha desde la primera bajada. Modo LAN para jugar cuatro en cuatro televisiones.











¡JUEGA, DISFRUTA, VIVE!

GAME BOY ADVANCE SP

El futuro de las portátiles ya está aquí

Dad la bienvenida a la reina de las consolas portátiles. Se llama Game Boy Advance SP y está conquistando a todos los jugones. ¡Claro, tiene las mejores "armas"! Una biblioteca de juegos con más de 1.500 títulos, con todas las compañías trabajando sin respiro para ella; tecnología de otra galaxia, con batería recargable de litio, luz ¡por fin!; y todo con un nuevo y rompedor diseño.

La nueva consola portátil de Nintendo no es sólo una cara bonita, sino que aporta **mejoras y novedades** a la anterior Game Boy Advance.

Podríamos empezar hablándote de su **potente iluminación,** que te permitirá jugar con total comodidad aunque te encuentres a oscuras; o podríamos hablarte de su **pantalla abatible,** que la convierte en una consola plegable que cabe perfectamente en cualquier bolsillo, además de quedar ajustada en el ángulo perfecto para jugar; o contarte algo sobre su **batería de litio** que garantiza hasta **10 horas de juego** usando la luz en pantalla o 18 sin ella (hay un botón para prescindir de la iluminación), con tan sólo 3 horas de recarga; también podríamos explicarte que la nueva disposición de botones es mucho más cómoda; o hacer hincapié en la nueva gama de colores disponibles. Sí, claro que podríamos, pero por mucho que te contásemos no seríamos capaces de describirte la increíble sensación que produce tener tanto juego (más de 1.500 títulos disponibles) en la palma de tu mano. Sin duda alguna, **la mejor consola portátil jamás creada.** Un objeto de deseo a un precio muy asequible.

FICHA TÉCNICA

- **PANTALLA:** Reflectante TFT de 2,9" con luz incorporada; resolución: 240x160 píxeles; tamaño de la pantalla: 40,8 mm x 61,2 mm; 32.768 colores posibles; 511 colores simultáneos en modo carácter; 32.768 colores simultáneos en modo mapa de bits.
- **TAMAÑO:** 82 mm / 24,3 mm / 84,6 mm
- **PESO:** 143 g.
- **ALIMENTACIÓN:** Batería recargable de Ión Litio incorporada.
- **DURACIÓN DE LA BATERÍA:** 10 horas seguidas de juego (18 con la luz de la pantalla apagada), con un tiempo de recarga aproximado de 3 horas.

SUPER PAKS POKéMON:
toda la magia de Pokémon en un pak a tu medida

Ahora Nintendo te ofrece la oportunidad de comprar tu consola **GB Advance SP personalizada,** más uno de los nuevos Rubí/Zafiro, más una funda de viaje para tenerlo todo bien ordenado y controlado, en un magnífico pack que acaba de salir a la venta.

Los **paks son edición limitada,** y cada uno incluye la consola y la funda de viaje en un color exclusivo: Rojo Fuego para la edición Rubí, y Azul Ártico para la edición Zafiro. Si aún no te has hecho con una SP, no pierdas tiempo. Con ésta te quedarás con tus amigos, y con Pokémon, claro.



KYOGRE Y GROUDON
aparecen serigrafiados en la tapa de estas nuevas GBA SP. Si quieres presumir de entrenador frente a tus amigos, ya puedes ir corriendo a comprar el nuevo Super Pak: es edición limitada.

¡PERO HAS VISTO QUÉ PASADA! *Este alucinante pak viene en una caja enorme, con un diseño muy cuidado. El mismo que podéis ver en la consola y en la funda de viaje.*

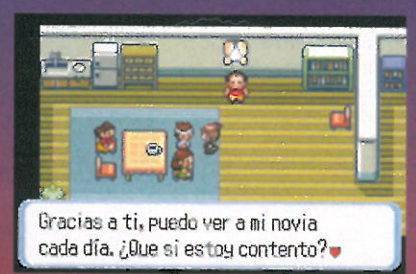
El Super Pak Pokémon incluye una GBA SP exclusiva, un cartucho Rubí o Zafiro y una funda personalizada.

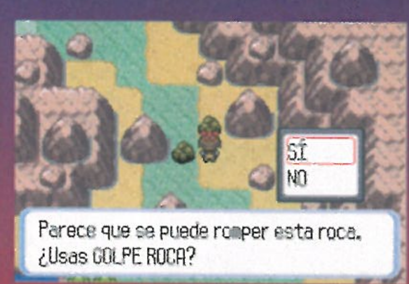
POKéMON RUBÍ/ZAFIRO:
la fiebre Pokémon arrasa en nuestras GBA

La saga más exitosa de Nintendo llega a GBA dispuesta a ofrecer las **mejores ediciones de Pokémon.** Rubí y Zafiro ofrecen una renovación, rompiendo con los héroes y la historia de antes, pero **conservando todo el sabor de los primeros Pokémon.** Tu objetivo, por supuesto, es ser **el mejor entrenador de Hoenn.** Para ello tienes que luchar contra ocho líderes de gimnasio, e ir aumentando el poder de combate de tus Pokémon para acabar con los planes del Equipo Magma o el Aqua.

A los combates por turnos en base a los ataques y tipos de Pokémon, se suma ahora su personalidad. Podemos **tener un Pikachu Miedoso, o Audaz,** y no serán iguales al pelear. ¡¡Hay **25 personalidades distintas,** así que fijaos si podemos tener Pokémon diferentes!!

Estas dos ediciones se completan con concursos Pokémon, nuevas MOs y un flipante modo de batalla dos contra dos.











El mejor Rol en tu portátil

Estamos viviendo una época dorada de los juegos de Rol en Game Boy Advance, eso es innegable. Nos están llegando juegos en abundancia, todos muy variados y de gran calidad. Pero si tuviéramos que destacar algunos, serían estos tres que tenemos aquí. Tres titulazos que han sentado cátedra, cada uno con su estilo y una forma diferente de plantear las aventuras que sin duda os va a conquistar.

¡Imprescindible! ¡Genial! Mejor aun que la primera parte



¡¡MARCHANDO UNA DE DATOS!!

- Edad: +7
- Tipo de Rol: Combates por turnos e investigación
- Datos: 39 Djinn, más de 50 horas de juego
- Nº de jugadores: 1-2
- Comentado en NA: Nº131

PUNTUACIÓN: 97

RECOMENDADO:
Se trata de un tipo de Rol bastante tradicional, que combina los combates con un argumento muy bien elaborado. Así que puede satisfacer tanto a jugadores expertos como al que tenga interés por iniciarse en la estrategia por turnos. Por supuesto, está traducido.

GOLDEN SUN: LA EDAD PERDIDA

OK Nintendo Acción

El segundo libro de la serie «Golden Sun» nos lleva de nuevo al enorme mundo de Weyard y a la batalla por **desvelar el secreto de la Alquimia,** que dará poder a los hombres, pero... ¿es bueno que los hombres manejen tan increíbles poderes? Con este argumento no hubo quien se resistiese a la primera parte, de la misma forma que está ocurriendo con esta segunda. **«GS2» retoma la historia justo donde acabó el primer cartucho,** siguiendo un estilo de juego que combina la **investigación y los combates por turnos** más equilibrados del momento. Todo esto se ve además potenciado por la **enorme variedad de poderes e invocaciones que los 39 Djinn** (especie de animales que tendremos que capturar) ponen a disposición de los protagonistas, que junto con unos gráficos realmente detallados dan vida a este estandarte del ROL más clásico. **Al igual que su antecesor, una verdadera joya.**



¡Empápate de la saga más famosa de todos los tiempos!



¡¡MARCHANDO UNA DE DATOS!!

- Edad: +3
- Tipo de Rol: Combates por turnos en tablero
- datos: 5 razas, 10 oficios, 300 misiones
- Nº de jugadores: 1-2
- Comentado en NA: Nº132

PUNTUACIÓN: 94

RECOMENDADO:
Un «Final Fantasy» nuevo, completamente nuevo. Ese es el primer reclamo. El segundo es para los que probaron «Golden Sun». Ahora pueden dar un pasito hacia adelante apostando por estas batallas aún más estratégicas. Pero también vale para no iniciados.

FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE

OK Nintendo

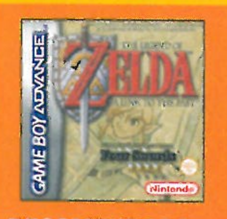
Un grupo de amigos queda para ver juntos un nuevo libro de espada y brujería pero, al abrirlo, resulta que su bonita ciudad, St. Ivalice, se convierte en Ivalice, tierra de magos y luchadores que, como ellos dicen, se parece demasiado a su juego favorito: «Final Fantasy». Así comienza esta aventura repleta **del Rol y la estrategia más trabajada** que lleva la saga «FFT» a GBA. En este cartucho no exploraréis parajes ni ciudades, **solo lucharéis, pero de qué forma**. Elegid bien vuestro equipo y saltad a los magníficos escenarios para planificar las batallas que afrontaréis a lo largo de las **300 misiones** que forman el juego. Para ganar tendréis que mover las unidades sabiamente, teniendo en cuenta sus funciones y habilidades; planificar los ataques y defensas, y decidir la estrategia adecuada. Su capacidad para pegaros a la pantalla sólo es comparable a su duración. Un **tesoro para los puristas** del género.

La gran aventura de Link... ¡se puede compartir con cuatro amigos!

¡¡MARCHANDO UNA DE DATOS!!

- Edad: +3
- Tipo de Rol: Aventura + Acción
- Datos: 2 mundos, 13 mamorras, 2 juegos en 1
- Nº de jugadores: 1-4
- Comentado en NA: Nº125

PUNTUACIÓN: 97

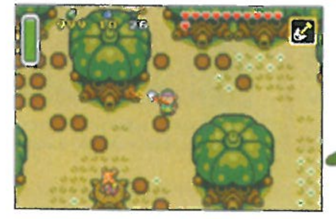


RECOMENDADO:
Para todos los que no quieran complicarse la vida con los combates por turnos y las puntuaciones, pero que busquen una gran y deliciosa aventura. Aquí, pensar los puzzles es tan importante como ser hábil con la espada. Y si sois cuatro mejor, guinda para el pastel.

LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST & FOUR SWORDS

OK Nintendo

Ganon, el rey de los ladrones, ha **robado la Trifuerza y ha dejado el mundo de Hyrule** sumido en la oscuridad. Y encima quiere raptar a la princesa Zelda... Es el momento de actuar, y de forma directa: ya sabéis que en esta saga somos nosotros los que damos espadazos, acercándonos a los enemigos y atacándoles sin esperar turno. Es el **tipo de rol que vais a encontrar, muy accesible.** Además el cartucho incluye dos juegos en uno. Por un lado está la **magnífica aventura contra Ganon,** llena de puzzles, mazmorras, y jefes finales; y por otro, al conectar hasta cuatro GBA entraremos en el magnífico **modo multijugador: «Four Swords»**. En él encontraréis unos gráficos renovados y una jugabilidad a prueba de bomba que durará tanto como queráis, pues la competición se desarrolla en mazmorras aleatorias donde gana el que más recolecte, pero necesitaréis colaborar para completar cada nivel. Un derroche de jugabilidad.





¡Dales bola a tus Pokémon!

POKéMON PINBALL

OK Nintendo Acción

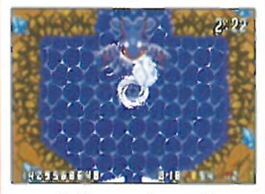
Rubí y Zafiro también pueden jugarse sin tener ni idea de ataques, objetos, ni nada. ¡Basta con pegar bolazos!

LO BUENO SON LOS BONUS

Además de las dos mesas, existen niveles de bonus a los que entrarás si consigues ciertos objetivos. Además de refrescantes, te proponen los retos más inverosímiles, como...



..."encanastar" cuantas bolas y Spheals puedas en un tiempo...



...límite, o capturar a Kyogre evitando sus remolinos.

Todos los "entresijos" típicos del pinball son presentados por medio de imágenes del universo Pokémon. La bola será una Pokéball, Pikachu el "salvabolas"...

Conseguir un buen premio es fácil en la mesa Zafiro lanzando a Zigzagoon.



Nuzleaf hace de puente en la rampa de la mesa Rubí, y potencia la bola.

¿Quién ha jugado a un pinball alguna vez en su vida? Todo el mundo, ¿verdad? ¿Y quién ha jugado con Pokémon? ¡Más gente todavía! Pues aquí lo que vamos a encontrar es una **jugabilidad a la altura del pinball y la duración y calidad técnica propia de Pokémon.**

Los más creciditos recordarán que ya hubo una "mezcla" igualita para Game Boy Color, y que la fórmula, con Azul y Rojo, salió tan bien como ésta con Rubí y Zafiro. Tenemos **2 mesas de Pokémon** disponibles, una de Zafiro y otra para Rubí. Elegimos, sabiendo que algunos Pokémon sólo aparecen en una de ellas, y... ¡hala! ¡a jugar hasta que la batería o tú os consumáis!

¡Juan Luis, a la mesaaa!

En cuanto lanzas la bolita, el mundo exterior deja de tener importancia. La pantalla muestra una parte de la mesa, subiendo o bajando oportunamente con un scroll perfecto. Y cuando la Pokéball llega abajo... ¡ahí es donde entra uno con su habilidad! Sólo usando los palitos esos, debemos conseguir todos los Pokémon de Rubí y Zafiro. Para ello, unas veces tendremos que disparar a las rampas, otras a los rebotadores, en ocasiones colar la Pokéball varias veces seguidas por un mismo lugar... pero, sin líos. Cada vez que el juego quiere que tires la bola por un sitio, verás cómo el lugar queda indicado perfectamente por lucecitas o Pokémon animados. En fin, que en tres partidas que te eches, ya sabes qué hacer y cuándo darle a la bolita para mandarla con cierta precisión a donde quieras.

Es **divertido, espectacular,** e incluso variado, gracias a los numerosos juegos de bonus. Y te tiene enganchado hasta terminar la Pokédex. Es irremediable.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **JUPITER**
- Tipo de juego: **PINBALL**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**
- Batería: **SÍ**
- Jugadores: **1-2**
- Niveles: **2 MESAS**
- Bonus: **6 PANTALLAS**
- Datos: **200 POKéMON**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 93
El aspecto de dibujos de TV es total. Efectos espléndidos.

SONIDO 90
Puedes oír el sonido de cada uno de los Pokémon.

JUGABILIDAD 98
Control perfecto + reto simple = diversión inmediata.

DURACIÓN 94
200 Pokémon por capturar, dos tableros, 6 niveles de bonus...



TOTAL 97

▲ **Es adicción pura.** ¡Y con Pokémon de por medio!

▼ La emoción baja por la **menguante dificultad.**

VALORACIÓN

¿Tienes todos los cartuchos Pokémon? **Pues éste no te puede faltar.** Tienes que probarlo y después, tras darte cuenta de que llevas una hora "pinbaleando" sin parar... ¡comprarlo!

A sus pies, maestro

SUPER MARIO ADVANCE 4

Cada vez que Mario ha pisado una Advance, ha sido con un clásico. Y éste es un clásico entre los clásicos.

UN MARIO CON MIL CARAS

Una de las cosas más divertidas del juego es el asunto de los nuevos disfraces de Mario: de mapache para volar; de Tanoki para convertirnos en estatuas; de rana para fases acuáticas...



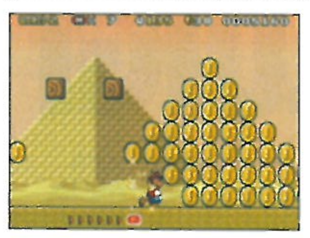
El de mapache nos ayudará a volar y encontrar secretillos.



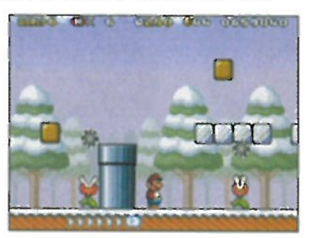
Con el de rana, el agua dejará de ser problema.



Es sin duda uno de los Marios más completos y difíciles, con niveles larguísimos y cientos de secretos y minijuegos. Aquí hay diversión para muchísimas horas.



La mecánica no es nada difícil: saltar, avanzar, golpear... estilo Mario.



Las tuberías son básicas en los juegos de Mario. No se te pase investigarlas.

Vuelve el rey, y lo hace con una versión del **mejor juego que ha pasado por la consola NES.** Sí, precisamente una de sus joyas: «Super Mario 3», que no sabéis la que montó cuando vio la luz a finales de los ochenta. Se vendieron más de **15 millones de cartuchos,** y encima fue un juego revolucionario. ¿Que por qué? Pues porque al guión ya conocido "Bowser-rapta-Peach" y las mejores plataformas del mundo, sumaron por primera vez **mapas de los mundos, muchos minijuegos,** batalla para dos cuando coincidían Mario y Luigi en pantalla, un inventario estilo juego de Rol para coleccionar y usar ítems, y una cantidad de secretos increíble. Así que enhorabuena, Nintendo nos ofrece la posibilidad de vivir esta revolución de nuevo en Game Boy Advance. Con el aliciente de un **Mario Bros. clásico para disfrutar en multijugador,** y la posibilidad de jugar una aventura para dos con una sola GBA.

Las mejores plataformas

Los **8 mundos** hasta dar con Bowser son **gigantes,** con más de ocho fases la mayoría, todas ellas llenas de tantos secretos que puede que para cuando colonicen Marte, aún no los hayáis encontrado todos. Y no solo en las fases se esconderán muchas sorpresas: en los mapas, allí donde parece que terminan puede haber una barca que nos lleve hasta un suculento cofre con un ítem en su interior. Además os encontraréis con minijuegos o cofres cada dos por tres, así la aventura se hace mucho más **divertida y amena.**

Ya veis que cuando Mario ataca no hay quien le pueda y menos si se trata de uno de los juegos más divertidos y variados que se han visto. Va camino de convertirse en un nuevo clásico.

OK Nintendo Acción

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **NINTENDO**
- Tipo de juego: **PLATAFORMAS**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**
- Jugadores: **1-4**
- Modos de juego: **2**
- Mundos: **8 (+90 FASES)**
- Datos: **CONEXIÓN 4 GBA**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 94
Muchos fondos y enemigos variados. Gran manejo del color.

SONIDO 93
Se han añadido voces y nuevos efectos. Melodías al estilo Mario.

JUGABILIDAD 96
A la mecánica irresistible se suman los nuevos trajes de Mario.

DURACIÓN 97
Mundos larguísimos y llenos de secretos. Pueden jugar dos.

TOTAL 96


Su **tremenda jugabilidad y su altísima duración.**

El paso del tiempo se nota en los **gráficos.**

VALORACIÓN

Los juegos de Mario son los mejores del mundo, y éste es de los mejores Marios. Aquí está tu oportunidad para **vivir uno de los títulos más grandes de todos los tiempos. ¡Soberbio!**

¡Pero qué juego más mono!

DK COUNTRY

OK Nintendo Acción

Prepárate a revivir en tu GBA uno de los juegos de plataformas más aclamados de la historia.

En tiempos de la Super Nintendo, hace ya más de 10 años, la llegada de «DKC» **marcó un antes y un después en el aspecto gráfico** de los juegos. No hace falta que lo recordéis, porque todas las virguerías de escenarios y personajes que vimos en la SUPER vuelven a estar ahora en nuestra GBA, y lo cierto es que ver **esos gráficos en una consola portátil impresiona al más pintado.** Aunque eso no es lo que más os sorprenderá del juego; lo que de verdad os va a convencer es...

¡La jugabilidad por las nubes!

El juego de Donkey tiene una **bestial jugabilidad.** Ya sabéis que esto va de saltar sobre los malos y no caerse, pero es que la acción se va complicando maravillosamente a medida que avanzamos. Aparte de los malos, encontramos lianas para no caer al vacío, decenas de barriles, cientos de bananas para recoger, animales a los que subirnos y que suponen un refrescante cambio de control... y por si faltaba algo, fases subacuáticas, o en una carretilla... y cientos de secretos. Y por el camino podéis disfrutar con los dos minijuegos extra, ¡¡a dobles!! Está claro, si queréis alucinar con las mejores y más completas plataformas, aquí tenéis un juego que además os va a sorprender por su increíble técnica.



Las bananas son el item más importante del juego. Las hay por todas partes y nuestro objetivo es cogerlas toditas.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: NINTENDO
- Desarrollador: NINTENDO
- Tipo de juego: PLATAFORMAS
- Idioma: CASTELLANO
- Jugadores: 1-2
- Passwords: SÍ
- Batería: NO
- Datos: 46 FASES
- A la venta: YA DISPONIBLE

PUNTUACIÓN: 94

VALORACIÓN

Un cartucho que encierra todo lo que se le debe pedir a un **buen plataformas.** Compra obligada para todos los públicos.

Rol portátil al estilo Nintendo

MARIO & LUIGI

OK Nintendo Acción

Los hermanos más geniales estrenan una aventura rolera con el toque original que sólo ellos saben darle.

Hace ya cierto tiempo, Mario protagonizó en **Nintendo 64 un juego totalmente innovador llamado «Paper Mario».** ¿Lo recordáis? Sí, hombre, iba de combates por turnos, pero tenía detalles que le daban un toque especial. En la misma línea, pero en esta ocasión para la portátil, los dos "grandes" hermanos llegan para demostrarte que no todo está inventado en el mundo del ROL... todavía.

La habilidad también cuenta

El caso es que esta vez Peach está en su castillo (no, no la ha raptado nadie), pero no puede hablar porque una bruja le ha robado la voz. Para resolver el asunto, debemos **investigar por todo el reino Judía hablando con los paisanos, recogiendo items** y, sobre todo, saltando. Cada botón controla el salto de uno de los hermanos, y podemos combinar ambos para obtener nuevos tipos de salto que nos ayuden a avanzar. Habrá que tener cierta soltura con el control, ya que hay enemigos que nos propondrán cosas tan... tan... como saltar a la comba, pero funciona y resulta muy divertido. Los combates también necesitan de cierta pericia, pues la efectividad de los ataques depende de pulsar los botones en el momento adecuado. Una aventura que promete **entretenimiento y humor sin parar.**



En los combates realizaremos movimientos con la colaboración de los dos hermanos para atacar a los malos.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: NINTENDO
- Desarrollador: NINTENDO
- Tipo de juego: ROL
- Idioma: CASTELLANO (TEXTOS)
- Jugadores: 1
- Passwords: NO
- Batería: SÍ
- Datos: 8 ZONAS
- A la venta: YA DISPONIBLE

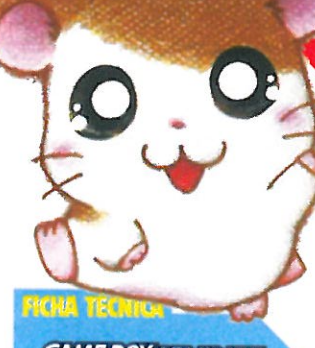
PUNTUACIÓN: 95

VALORACIÓN

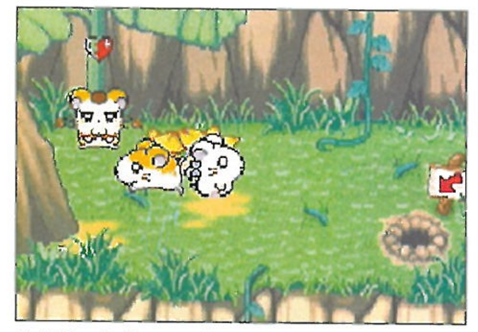
Una aventura rolera con estilo propio, **diversión y humor,** y con los hermanos más carismáticos haciendo de las suyas.

Hablando se entienden los hámsters

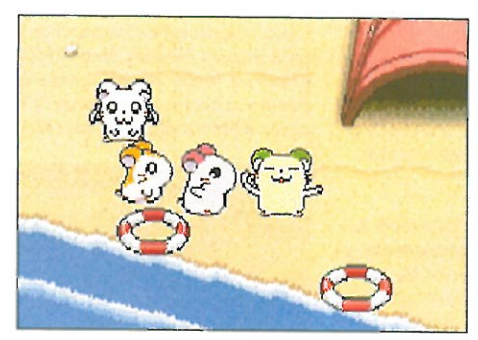
HAMTARO



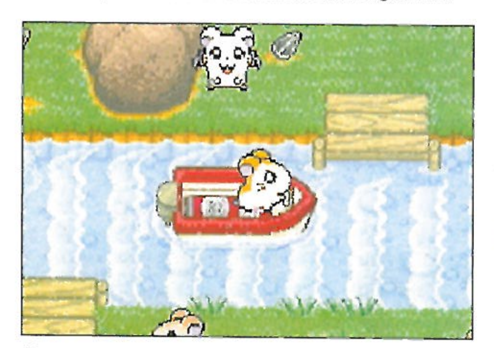
Hamtaro, el protagonista de la serie de dibujos animados, salta a Game Boy Advance con un juego "ham-ravilloso".



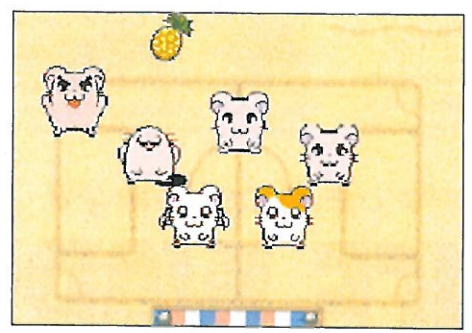
El objetivo de Hamtaro y Lazitos es que las parejas de Hmasters que han roto se reconcilien. Bonito argumento.



El humor impregna a todos los hámsters. El de las orejas verdes es un socorrista de playa que... ¡no sabe nadar!



Hamtaro puede conducir vehículos, entre ellos la lancha a pilas con la que rescata a Bijou al principio de la aventura.



Minijuegos como el del fútbol-piña amenizan la aventura. Sí, es un poco bestia: hay que cabecear la piña sin chichonera.

Hamtaro es un hámster que vive en un mundo de hámsters que hablan raro. Bueno, raro para nosotros, los humanos, y para Hamtaro, que al comenzar el juego pierde su diccionario de términos Ham-Ham y, de ahí en adelante, tendrá que esforzarse para recuperarlo.

¡No me entero de nada!

Tranquilo, hombre. Los hamsters son unos bichos muy sociables, y además hablan una mezcla de términos Ham y... castellano. Así que no te será difícil comunicarte con los ratonzuelos que pueblan los "monos" escenarios, e ir enterándote de qué tienes que hacer para avanzar. ¿Eh, cómo? Ah, claro. Pues, para avanzar, tendrás que ir aprendiendo los **términos Ham-Ham,** que en realidad se utilizan como **comandos para que tu bicho haga cosas.** Por ejemplo, para recoger una pipa, debemos pulsar "A" y seleccionar en el menú de términos "Hif-Hif". El bicho olerá entonces la pipita y la recogerá del suelo. El mismo sistema pero con diferentes términos se usa también para hablar, trepar, dar un berrido, poner objetos en determinados lugares... Vamos, que hay que sacar el menú para todo lo que no sea correr por ahí.

Está claro, **los más pequeños de la casa se lo van a pasar en grande** con «Hamtaro». Es simple en cuanto a control, pero requiere utilizar la lógica y su **historia es muy divertida.** Además contiene varios minijuegos, e invita a coleccionar piedras preciosas y otros extras. Hará "hamfeliz" a cualquier infante, que seguro que ya se pirra por estas criaturas.

MÁS QUE PALABRAS

NO TODO ES HABLAR CON HÁMSTERS. Pues no, porque durante la aventura podremos ir recogiendo gemas, comprando ropa o coleccionando melodías. Así luego podremos hacernos fotos con esas ropas, bailar las melodías... y pasar un rato de lo más divertido con nuestra GBA.



Conectad dos GBA y podréis intercambiaros los bailes.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **NINTENDO**
- Tipo de juego: **HABILIDAD**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**
- Jugadores: **1-2**
- Passwords: **NO**
- Batería: **SÍ**
- Datos: **7 LOCALIZACIONES**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 83
Su aspecto infantil está aderezado con buenos movimientos.

SONIDO 82
Melodías de cuento y efectos simplones, pero adecuados.

JUGABILIDAD 90
Pica nada más comenzar, por su simpatía. Variado en desarrollo.

DURACIÓN 84
Siete pueblos resultan pocos, pero tiene mucha "mini-tontería".

TOTAL 85


El juego **perfecto para el hermanito** de menor edad.

Su simpleza gráfica y sonora. Y dura poquito.

VALORACIÓN

Si tu hermano pequeño busca un juego para **iniciarse en el Rol,** no lo dudes: aquí está. «Hamtaro» es perfecto por su **uso de la lógica, sus minijuegos,** y su encantador y ya famoso protagonista.

Técnica, potencia y control

TOP GEAR RALLY

OK Nintendo Acción

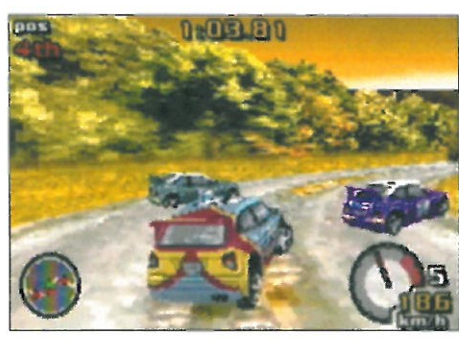
Coches enormes, velocidad al límite y gran variedad de modos, son las claves de este innovador arcade.

Los juegos de carreras están viviendo una época dorada en GB Advance. El último que nos ha llegado es «Top Gear Rally», que luce un estilo marcado por un **brillante motor 3D poligonal,** varios coches compitiendo a la vez en carrera, y un **control suave y preciso** que engancha nada más empezar.

Técnicamente sorprendente

Lo primero que impacta es el tamaño y definición de los coches. **Aparecen modelados perfectamente,** y al conducir ofrecen una increíble **sensación de realismo.** Prueba a entrar en una curva cerrada sin control y verás qué vuelco. Con esos gráficos nadie imaginaría que todo se moviera tan rápido y bien, pero así es. La sensación de velocidad es flipante, por eso da gusto conducir por cualquiera de los **80 tramos, repartidos en 10 localizaciones** diferentes que abarcan asfalto, nieve, arena...

Entre los cinco modos de juego, el **campeonato** es la estrella principal. Antes de cada carrera de la larguísima temporada debemos cambiar el tipo de rueda, la longitud de las marchas y otros parámetros para sacar el máximo rendimiento según el trazado y el terreno. Y cuando dominemos la competición, podréis conectar con un amigo y desafiaros a un excitante **modo 2 jugadores.** Aún más emocionante.



En «TGR» los gráficos 3D combinan perfectamente con una sensación de velocidad altísima. ¡Una experiencia excitante!

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: KEMCO
- Desarrollador: TANTALUS
- Tipo de juego: CARRERAS
- Idioma: CASTELLANO (TEXTOS)
- Jugadores: 1-2
- Passwords: NO
- Batería: SÍ
- Datos: 80 TRAMOS/ 5 MODOS
- A la venta: YA DISPONIBLE

PUNTUACIÓN: 90

VALORACIÓN

Excelentes coches en 3D, control preciso, muchísimas opciones y una duración aceptable. De los **mejores títulos** en su género.

El triunfo de la estrategia

ADVANCE WARS 2

OK Nintendo Acción

Regresa uno de los juegos más divertidos que han salido para GBA. Sí, es de estrategia, pero no muerde.

«Advance Wars» fue toda una sorpresa. Un juego cuya **originalidad** y buen hacer nos acercaba un género tan difícil para los "consoleros" como es la **estrategia.** ¿El secreto? Su planteamiento, sencillo pero muy jugable, y que era **muy divertido.**

¡Ahora, más y mejor!

Ahora volvemos a ser capitanes de escuadrón con absoluto control sobre las acciones. La **batalla es por turnos,** y el desarrollo pasa de un mapeado general donde movemos a las tropas, a una vista detallada cuando se enfrentan.

De esta mecánica, Nintendo ha sido capaz de sacar oro: no en vano, ha recibido el premio al **Mejor Juego para Portátiles en la feria ECTS.** Y es que a las virtudes que ya todos conocíamos: su sencillo manejo y el ritmo ágil de juego, ha añadido una serie de novedades que nos han terminado de convencer. Por ejemplo, un **potente modo multijugador** para cuatro consolas con el que seguro que vais a "resolver" muchos conflictos entre vosotros. Y, lo que es aún más excitante, incluye un **editor de escenarios** con el que podréis crear mapeados de batalla... **¡y luego pasárselos a vuestros amigos con el cable link!** Con estos argumentos, no tenéis excusa para convertiros en grandes estrategas.



El estilo gráfico se ha mantenido desde la primera parte, al igual que la mecánica, que continúa siendo muy jugable.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: NINTENDO
- Desarrollador: INT. SYSTEMS
- Tipo de juego: ESTRATEGIA
- Idioma: CASTELLANO (TEXTOS)
- Jugadores: 1-4
- Passwords: NO
- Batería: SÍ
- Datos: 5 BANDOS
- A la venta: YA DISPONIBLE

PUNTUACIÓN: 93

VALORACIÓN

Elegido Mejor Juego de Portátiles en el ECTS. Brilla por su divertida **jugabilidad y un modo para cuatro** que es la bomba.

Si te gustan los minijuegos, ¡flipa!

WARIO WARE

El héroe más divertido de Nintendo nos presenta un frenético juego hecho de... ¡¡microjuegos!!

Wario, el egoísta (y carismático) hermano de Mario, regresa a Game Boy Advance y esta vez lo hace con un extravagante **juego de habilidad** en el que tenemos que ir superando **multitud de pruebas que duran, nada más y nada menos que... ¡TRES SEGUNDOS!**

¡¡Sin pausa!!

Sí, tres segundos, pero es que hay **cientos de "microjuegos"**, y de los temas más variopintos: de deportes, de habilidad, cosas como ¡¡hacer un huevo frito!!, meterse un dedo en la nariz, y otras "delicias" que te van a sorprender. Las pequeñas pruebas se nos presentan en bloques, por lo que tendremos que completarlas todas seguidas hasta llegar al jefe final. Eso sí, las pruebas, sin pausa alguna. Aunque lo mejor llega al tomar el control, porque **bastan la cruceta y un sólo botón** para pasarlo en grande. Claro que no es cosa de jugarlo a ciegas, que también necesitarás echarle bastante reflejos.

En fin, que este aluvión de microjuegos nos ha sorprendido por su **originalidad y frescura.** Parece mentira que una cosa tan simple, puede tener tanta gente congregada alrededor de nuestra GBA.



En este microjuego hay que impedir que se le caigan los mocos a la dama a base de pulsar repetidamente un botón.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **NINTENDO**
- Tipo de juego: **HABILIDAD**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**
- Jugadores: **1-2**
- Passwords: **NO**
- Batería: **SÍ**
- Datos: **+ 200 MICROJUEGOS**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

PUNTUACIÓN: 95

VALORACIÓN

La **variedad e imaginación de los juegos** es total, y nunca aburre. Pruébalo y no podrás parar. Los jugarás de carrerilla.

Magia y diversión a tope en tu Advance

KIRBY NIGHTMARE

Kirby protagoniza una aventura llena de chispa en la que volverá a zamparse a sus enemigos.

Sucede que alguien ha robado el Bastón de Estrellas en la Tierra de los Sueños y, sin él, nadie podrá tener dulces sueños. Una catástrofe que han encargado resolver a Kirby, a lo largo de una **aventura plataformera a tope** que se desarrolla en fases laberínticas, con tesoros, salidas secretas y, sobre todo, un ejército variadísimo de enemigos. Pero no hay problema, Kirby tiene la clave: comerse a los enemigos y...

¡¡Utiliza sus poderes!!

Concretamente los **absorberá y escupirá** contra otros o se los tragará y copiará sus habilidades, transformándose hasta en **20 Kirbys diferentes.** Con cada "kirby" no sólo adquiriremos poderes distintos, sino que también cambiará nuestro aspecto externo, mostrando unos disfraces la mar de simpaticotes, aunque ya se ve que el **estilo gráfico es variado, colorido,** y con todo el encanto de los juegos de esta "pelota rosa". Y en cuanto al control, perfectamente adaptado a la mecánica: fácil y con una jugabilidad desbordante. Sumad un genial **multijugador** en el que podremos participar en la aventura principal o en minijuegos, y ¡bombazo!



La clave para avanzar es zamparse enemigos y copiar sus habilidades. Cada bicho nos transformará en algo diferente.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **NINTENDO**
- Tipo de juego: **HABILIDAD**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**
- Jugadores: **1-2**
- Passwords: **NO**
- Batería: **SÍ**
- Datos: **20 TRANSFORMACIONES**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

PUNTUACIÓN: 92

VALORACIÓN

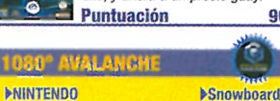
Entretenido, lleno de humor y secretos. Kirby se llevará de calle a todos los públicos. O promete comernos, si no.

GUÍA DE COMPRAS

NINTENDO GAMECUBE

007 NIGHTFIRE

▸ELECTRONIC ARTS ▸Acción 3D
▸+13 AÑOS ▸1-4 J
Infiltración en primera persona, conducción y multijugador, todo en uno, y ahora a un precio guay.
Puntuación 90

1080° AVALANCHE

▸NINTENDO ▸Snowboard
▸+3 AÑOS ▸1-4 J

El snow más jugable y espectacular que puedes encontrar. Compite contra otros corredores, muestra tus mejores trucos, y enfréntate a la avalancha. No da tregua y engancha rápidamente, pero se hace un poco corto.
Puntuación 90

BATMAN RISE OF SIN TZU

▸UBISOFT ▸Lucha-Acción
▸+3 AÑOS ▸1-2 J
Lucha y acción a tope para los fans de Batman. Recomendado jugar a dobles, más "cañero".
Puntuación 80

BILLY HATCHER

▸SEGA ▸Plataformas
▸+3 AÑOS ▸1-4 J
Plataformas y acción innovadoras y frescas, con toda la energía del Sonic Team. Banda sonora de lujo.
Puntuación 89

BURNOUT 2

▸ACCLAIM ▸Conducción
▸+3 AÑOS ▸1-4 J
Es mucho más que la entrega anterior. Más salvaje, más realista. Con más coches y mejor manejo.
Puntuación 92

BUSCANDO A NEMO

▸THQ ▸Aventura
▸+3 AÑOS ▸1 J
La peli de Disney, en tu Cube. Genial en gráficos, pero un poco más difícil de lo que parece.
Puntuación 82

CAPCOM VS SNK 2 E.O.

▸CAPCOM ▸Lucha
▸+16 AÑOS ▸1-2 J
Un rompedor juego de lucha en 2D, con muchos personajes, modos de juego y excelente control.
Puntuación 89

DIE HARD VENDETTA

▸VIVENDI ▸Acción 3D
▸+18 AÑOS ▸1 J
Un shooter 3D, en primera persona, con toques tan originales como que se puede capturar rehénes.
Puntuación 89

DRAGON BALL Z BUDOKAI

▸ATARI ▸Lucha
▸+7 AÑOS ▸1-2 J
Con un estilo de lucha propio y una perfecta recreación del anime, este juego llega dispuesto a arrasar.
Puntuación 91

EL RETORNO DEL REY

▸ELECTRONIC ARTS ▸ACCIÓN 3D
▸+12 AÑOS ▸1-2 J
La última parte de la trilogía vuelve a traernos la mejor acción con un modo a dobles que entusiasma.
Puntuación 92

ETERNAL DARKNESS

▸NINTENDO ▸Aventura de terror
▸+16 AÑOS ▸1 J
La ambientación es espectacular, y entre esto y que las alucinaciones que pasan por la cabeza del protagonista son para temblar, el miedo está garantizado. Guión y puesta en escena de película de terror.
Puntuación 94

ENTER THE MATRIX

▸ATARI ▸Acción
▸+16 AÑOS ▸1 J
Un vendaval absoluto de acción, muy apetecible lo mires por donde lo mires. ¡¡Entra en Matrix!!
Puntuación 90

FIFA 2003

▸ELECTRONIC ARTS ▸Fútbol
▸+3 AÑOS ▸1-4 J
Control perfecto, gráficos reales, animaciones... y ahora al mismo precio de los Player's Choice.
Puntuación 94

FIFA 2004

▸ELECTRONIC ARTS ▸Fútbol
▸+3 AÑOS ▸1-4 J
La edición más completa. La que tiene más números, más equipos y un nuevo nivel de simulación.
Puntuación 97

F-ZERO GX

▸NINTENDO ▸Velocidad
▸+3 AÑOS ▸1-4 J

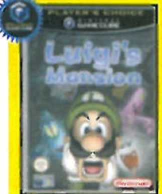
El dios de la velocidad hecho juego. Esta nueva entrega del futurista "Zero" añade a la velocidad un nuevo modo historia y la posibilidad de configurar y crear nuestras propias naves. Una pasada.
Puntuación 97

HARRY POTTER Y LA CÁMARA...

▸ELECTRONIC ARTS ▸Aventura
▸+3 AÑOS ▸1 J
Si te gusta Harry Potter, no te lo puedes perder. Es como meterte en la película y pasártelo en grande.
Puntuación 92

LAS DOS TORRES

▸ELECTRONIC ARTS ▸Acción
▸+16 AÑOS ▸1 J
Imagínate en mitad de la acción de la película. Los mismos héroes, escenarios, armas... ¡espectacular!
Puntuación 91

LUIGI'S MANSION (PLAYER'S CHOICE)
▸NINTENDO ▸Aventura
▸+3 AÑOS ▸1 J

¿Pero todavía no te has hecho con esta "megafantasmal" aventura? Pues aprovecha este Player's Choice y captura espectros con la ayuda de Luigi. Si no, con este precio, estarás metiendo la pata...
Puntuación 90

MARIO KART: DOUBLE DASH!!
▸NINTENDO ▸Carreras
▸+3 AÑOS ▸1-16 J

No es la primera vez que Mario y sus colegas se ponen a correr. Pero sí es novedad total la posibilidad de jugar en red. ¡Hasta 8 consolas podemos conectar! Diversión, velocidad, derrapes.. y mucho más en MK.
Puntuación 97

MARIO PARTY 4 (PLAYER'S CHOICE)

▸NINTENDO ▸Tablero
▸+3 AÑOS ▸1-4 J

Un juego para vivir semanas alegres junto a tres amigos. Montones de tableros y minijuegos en los que las risas y la diversión están aseguradas. Auténticamente irresistible, y más a su nuevo precio.
Puntuación 91

MARIO PARTY 5

▸NINTENDO ▸Tablero
▸+3 AÑOS ▸1-4 J
La última edición de la fiesta de Mario es, sin duda, la mejor. Sesenta nuevos minijuegos, diez personajes seleccionables, y seis tableros inéditos son las bazas de uno de los mejores títulos multijugador.
Puntuación 95

METROID PRIME (PLAYER'S CHOICE)
▸NINTENDO ▸Aventura
▸+12 AÑOS ▸1 J

«Metroid Prime» ha estrenado un género que creará una legión de adeptos, las aventuras en 3D. Por eso Nintendo acaba de incluirlo en su línea de Player's Choice. Para que nadie se lo pierda. ¡Buenísimo!
Puntuación 99

MEDAL OF HONOR: FRONTLINE

▸ELECTRONIC ARTS ▸Acción 3D
▸+16 AÑOS ▸1 J
Lbra batallas de la Segunda Guerra Mundial como un soldado más. Y a un precio de lujo.
Puntuación 90

MORTAL KOMBAT D. A.

▸MIDWAY ▸Lucha
▸+18 AÑOS ▸1-2 J
Olvídate de los arcades de peleas que hayas probado. Esto es serio y duro, violento, para adultos.
Puntuación 91

NBA LIVE 2003

▸EA SPORTS ▸Baloncesto
▸+3 AÑOS ▸1-4 J
Los 29 equipos de la mejor liga de basket del mundo se ponen bajo tu control. Espectáculo al máximo.
Puntuación 93

NBA LIVE 2004

▸EA SPORTS ▸Baloncesto
▸3 AÑOS ▸1-4 J
Una nueva edición que potencia aún más el realismo, buscando un control perfecto de las jugadas.
Puntuación 94

NBA STREET VOL. 2

▸EA SPORTS ▸Baloncesto
▸+3 AÑOS ▸1-4 J
Resulta excitante jugar al basket en plena calle con las estrellas de la NBA. Promete jugadas de fantasía.
Puntuación 92

NEED FOR SPEED: HP2

▸ELECTRONIC ARTS ▸Carreras
▸+3 AÑOS ▸1-2 J
Un titulazo de coches con un apartado técnico brillante, coches de lujo, reales y muy detallados.
Puntuación 90

NEED FOR SPEED UNDERGROUND

▸ELECTRONIC ARTS ▸Conducción
▸+3 AÑOS ▸1-2 J
Una entrega especial para fans del mundo del motor y el "tuning". ¡Cambia el aspecto de los coches!
Puntuación 95

PHANTASY STAR ONLINE

▸SEGA ▸Rol
▸+3 AÑOS ▸1-4 J
El primer juego online de CUBE. También es una aventura muy entretenida jugando tú solito.
Puntuación 88

PIKMIN (PLAYER'S CHOICE)
▸NINTENDO ▸Aventura-puzzle
▸+3 AÑOS ▸1 J

La genial aventura diseñada por Miyamoto, a un precio irresistible. Guía a legiones de Pikmin para encontrar las piezas de tu nave estrellada, con la estrategia más divertida ¿Aún no te has hecho con ella?
Puntuación 90

P.N. 03

CAPCOM — Shooter
+12 AÑOS — 1 J
Un juego de acción diferente, con mucha marcha y una protagonista increíblemente animada.
Puntuación 88

RAYMAN 3
UBISOFT — Plataformas
+3 AÑOS — 1-4 J

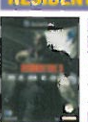
Las plataformas más geniales se dan la mano con la acción más cañera. Los alucinantes gráficos os dejan prendados desde el principio, y el variadísimo desarrollo no os permitirá quitar los ojos de la pantalla.
Puntuación 94

RESIDENT EVIL

CAPCOM — Aventura de terror
+16 AÑOS — 1 J
El miedo espera a la vuelta... de la esquina con un juego de terror que de verdad te va a asustar.
Puntuación 93

RESIDENT EVIL 2

CAPCOM — Aventura de terror
+16 AÑOS — 1 J
Imprescindible para seguir la trama de la saga, divertido, emocionante, aterrador, y largo.
Puntuación 85

RESIDENT EVIL 3

CAPCOM — Aventura de terror
+18 AÑOS — 1 J
Ofrece miedo y acción en dosis suficientes, pero no es el mejor Resident de la saga.
Puntuación 84

RESIDENT EVIL ZERO
CAPCOM — Aventura de terror
+18 AÑOS — 1 J

Este «Resident» te lleva al origen de la saga, con un juego que mejora a todos los niveles lo que vimos en el primer «RE». Tiene un desarrollo que te absorberá y un nivel técnico que lo hace imprescindible.
Puntuación 95

SONIC ADVENTURE 2 BATTLE

SEGA — Arcade
+3 AÑOS — 1-4 J
Treinta escenarios que recorrer y un personaje distinto para cada fase. Conexión por cable a GBA.
Puntuación 90

SONIC ADVENTURE DX

SEGA — Arcade
+3 AÑOS — 1-4 J
Sonic regresa con un juego veloz y divertido, y 6 personajes que se mueven por otras tantas rutas.
Puntuación 91

SOUL CALIBUR II
NAMCO — Lucha
+16 AÑOS — 1-2 J

El juego de lucha que debes tener. Una compra obligada, si; sólo en esta versión podrás disfrutar con la presencia de Link adulto. Aprovecha que ha bajado de precio la consola (una ganga) y hazte con los dos ya.
Puntuación 97

SPLINTER CELL

UBISOFT — Infiltración
+16 AÑOS — 1 J
Este espía se ha hecho con un hueco en el salón de la fama gracias a un juego impecable.
Puntuación 96

SSX 3

EA SPORTS — Snowboard
+ 3 AÑOS — 1-4 J
Apróvechate de las montañas. Desciende, haz combos, explora y disfruta del paisaje alucinante.
Puntuación 91

STARFOX ADV. (PLAYER'S CHOICE)
NINTENDO/RARE — Aventura
+3 AÑOS — 1 J

El zorro de Nintendo da la campanada en calidad gráfica, jugable y ahora también en precio. Te espera una profunda aventura, cargada de detalles que te colmarán de felicidad, y muy buenos ratos.
Puntuación 96

STAR WARS GUERRAS CLON

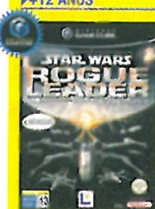
LUCASARTS — Acción
+12 AÑOS — 1-4 J
Un genial shooter-combate-acción-tierra-aire que no debe faltar en tu colección de clásicos 'Star Wars'.
Puntuación 89

STAR WARS: REBEL STRIKE
LUCASARTS — Shooter 3D
+12 AÑOS — 1-2 J

Ha mejorado la anterior entrega. Aunque para que no la olvidemos, se ha incluido en «Rebel Strike» en modo cooperativo. Esto, unido al filón de extras y novedades, convierten el juego en un puntazo.
Puntuación 98

SUPER MONKEY BALL 2

SEGA — Arcade-Party
+3 AÑOS — 1-4 J
Un juego cosa de monos. Y es muy mono. Y con un sinfín de mini juegos para pasarlo en grande.
Puntuación 87

STAR WARS ROGUE LEADER
LUCASARTS — Shooter aéreo
+12 AÑOS — 1 J

Una peli" interactiva, con escenarios localizados en los filmes y acción por las galaxias. Si piensas que con el nuevo «Rebel Strike» tienes bastante, te equivocas. Éste tienes que probarlo para hacerte fan.
Puntuación 94

SUPER MARIO S. (PLAYER'S CHOICE)
NINTENDO — Aventura-Plataformas
+3 AÑOS — 1 J

¡Las mejores plataformas para Cube, a un precio de lujo! Disfruta de su apartado técnico sobresaliente y su jugabilidad, por menos de 30 Euros. La felicidad existe, querido jugón, y está aquí mismo.
Puntuación 95

SUPER SMASH B. (PLAYER'S CHOICE)

NINTENDO — Lucha
+12 AÑOS — 1-4 J

Los grandes héroes de Nintendo protagonizan un juego de lucha muy original, con un nivel técnico por las nubes y una adicción que te va a pegar a la pantalla, a ti y a tres amigos, durante muchos días.
Puntuación 95

THE HULK

VIVENDI — Acción
+12 AÑOS — 1 J
Hulk protagoniza un juego de mamporros que deja con la lengua fuera por sus dosis de acción.
Puntuación 85

THE ITALIAN JOB

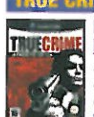
EIDOS — Acción
+3 AÑOS — 1-4 J
Un juego de coches que te sumergirá en una peli chulísima. ¿No te apetece conducir un Mini?
Puntuación 91

TIME SPLITTERS 2

EIDOS — Shooter
+16 AÑOS — 1-4 J
Un magnífico shooter 3D. Gran nivel de I.A. de los rivales, control suave, y una original historia.
Puntuación 95

TONY HAWK 4

ACTIVISION — Skate
+12 AÑOS — 1 J
De nuevo superándose a sí mismo. Más grande, más real y con una música increíble...
Puntuación 90

TRUE CRIME

ACTIVISION — Acción+coches
+16 AÑOS — 1 J
En Los Angeles, tú eres la ley, así que coge los coches y las armas que necesites. Y diviértete.
Puntuación 93

VIEWTIFUL JOE

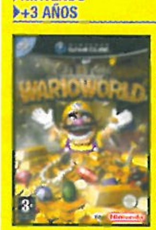
CAPCOM — Beat'em Up
+12 AÑOS — 1 J
Un juego de acción espectacular. Con una jugabilidad sorprendente y un apartado visual de escándalo.
Puntuación 91

V-RALLY 3

ATARI — Carreras
+3 AÑOS — 1-4 J
Buen comportamiento de los coches y excelente trabajo gráfico. Da gusto conducirlo.
Puntuación 91

XIII

UBISOFT — Shooter 3D
+12 AÑOS — 1 J
Un juego de acción y disparos con un aspecto revolucionario y una trama que te va a dejar helado.
Puntuación 92

WARIO WORLD
NINTENDO — Plataformas
+3 AÑOS — 1-4 J

En la línea de sus clásicos de Game Boy, sólo que, por primera vez, en GameCube y en 3D. Ayuda a Wario a recuperar su tesoro perdido. Seguro que vas a flipar con los nuevos movimientos del amigo Wario.
Puntuación 88

WAVE RACE BLUE STORM
NINTENDO — Carreras
+3 AÑOS — 1-4 J

Un prodigio de la técnica al servicio de la diversión. Admira el efecto del agua sin perder el control de tu moto acuática y compite en emocionantes carreras. Es como estar cabalgando sobre olas vivas.
Puntuación 90

ZELDA: WIND WAKER
NINTENDO — Acción-Rol
+3 AÑOS — 1 J

La historia del juego, los personajes, la traducción, el control, la banda sonora, las mazmorras... Todo en «Wind Waker» deja alucinado, y más aún su jugabilidad y el carisma del héroe.
Puntuación 100

GUÍA DE COMPRAS

GAME BOY ADVANCE

ADVANCE WARS 2
▶NINTENDO ▶Estrategia
▶+7 AÑOS ▶1-4 J



Una prolongación de la primera entrega, con nuevos mapas y la posibilidad de combatir a cuatro. Aprende a mover tus tropas estratégicamente por el mapeado, cobrar ventaja del terreno, y atacar en el momento justo. La estrategia más accesible y divertida que podrás encontrar en GBA.

Puntuación 93

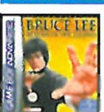
BANJO KAZOOIE
▶THQ ▶Acción-Plataformas
▶+3 AÑOS ▶1-4 J



En la línea de sus buenísimos juegos de N64. Gráficos geniales y muchos desafíos.

Puntuación 90

BRUCE LEE
▶VIVENDI ▶Beat'em Up
▶+7 AÑOS ▶1 J



Realistas movimientos, enemigos inteligentes, armas para recoger... Muy bueno.

Puntuación 91

COMUNIDAD DEL ANILLO
▶VIVENDI ▶Rol
▶+3 AÑOS ▶1 J



La versión del libro 'El Señor de los Anillos' es una aventura rolera muy profunda.

Puntuación 89

CRASH 2
▶VIVENDI ▶Plataformas
▶+3 AÑOS ▶1-2 J



Para disfrutar toda la emoción de las plataformas en 2D y 3D, ven con el "perro loco 2".

Puntuación 90

CT SPECIAL FORCES 2
▶LSP ▶Acción
▶+7 AÑOS ▶1-2 J



Alucina con sus 22 fases de acción total y un apartado técnico realmente brillante.

Puntuación 92

DAVE MIRRA BMX 3
▶ACCLAIM ▶BMX
▶+3 AÑOS ▶1-2 J



Más de 1.000 piruetas, ajustada jugabilidad e increíble banda sonora. Pruébalo.

Puntuación 90

DONKEY KONG COUNTRY
▶NINTENDO ▶Plataformas
▶+3 AÑOS ▶1-2 J



Los geniales monos protagonizan en un GBA un juego que ya se ha convertido en imprescindible. Altísimo de técnica y con una jugabilidad capaz de emocionar a cualquiera. Y si no, tomad nota de estos datos: 46 fases, 2 estelares protagonistas (y muy monos), minijuegos por un tubo…

Puntuación 94

DRAGON BALL Z II
▶ATARI ▶Rol-Aventura
▶+3 AÑOS ▶1-4 J



Si eres un fan de la serie, te lo tienes que comprar. Incluye todo lo que estabas esperando

Puntuación 85

F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY
▶NINTENDO ▶Velocidad
▶+3 AÑOS ▶1-4 J



No hay un juego más rápido en GBA. «F-Zero: MV» es un ciclón. Pero controlable, y sin parones, por lo que las cotas de jugabilidad se disparan. La velocidad más extrema para la portátil de Nintendo conserva todas las características de las demás versiones y alguna sorpresa...

Puntuación 90

FINAL FANTASY TACTICS
▶NINTENDO ▶Rol
▶+3 AÑOS ▶1-2 J



Los "roleros" más puristas andaban buscando un juego como éste. Con una firma de lujo, y una proposición de ROL con mucha estrategia. Sus combates por turnos son mucho más tácticos que los de «Golden Sun», y necesitan darle al "coco", aunque también garantizan duración ilimitada.

Puntuación 94

GOLDEN SUN
▶NINTENDO ▶Rol
▶+7 AÑOS ▶1-2 J



En un continente enorme, dos héroes están a punto de vivir una aventura fantástica. Esta entrada de película da pie a un juego de ROL fenomenal, que nos sumergirá en una historia absorbente, llena de magia y batallas. Un cuento de entre 30 y 60 horas de juego con un control exquisito.

Puntuación 95

GOLDEN SUN: LA EDAD PERDIDA
▶NINTENDO ▶Rol
▶+7 AÑOS ▶1-2 J



La admiración que levantó la primera parte hará que caigas rendido ante esta nueva entrega. La razón es muy simple: encuentras lo que buscas. Una leyenda que pone los pelos de punta, una aventura para sumergirte, acción, y el glamour de un juego que ya es mucho más que un juego.

Puntuación 97

GT ADVANCE 2
▶THQ ▶Carreras
▶+3 AÑOS ▶1-2 J



Saltamos de la ciudad a los rallys, con buen nivel gráfico y gran sensación de velocidad.

Puntuación 88

HAMTARO HAM-HAM HEART.
▶NINTENDO ▶Aventura-Rol
▶+3 AÑOS ▶1-4 J



Perfecto para iniciarse en el Rol. Tendrás que ayudar a Hamtaro y a su amiga, haciendo que se reconcilien todas las parejas de hamsters que pululan por los bonitos escenarios, mientras aprendes palabras Ham-Ham. Divertido, facilón y con personajes encantadores. Para tu hermanito.

Puntuación 85

HARRY POTTER 2
▶EA GAMES ▶Aventura
▶+3 AÑOS ▶1 J



Consigue transmitir todo el misterio del libro, a través de su gran sistema de juego.

Puntuación 91

KING OF FIGHTERS EX 2
▶ACCLAIM ▶Lucha
▶+12 AÑOS ▶1-2 J



Es la recreativa en tu portátil. Con una amplia gama de golpes, ¡y unos gráficos guays!

Puntuación 93

KIRBY NIGHTMARE
▶NINTENDO ▶Plataformas
▶+3 AÑOS ▶1 J



Lo último de Kirby es entretenido y variado. Recupera el bastón de estrellas a lo largo de fases con imaginativos escenarios y, como no, absorbe y escupe o copia las habilidades de tus enemigos para convertirte en veinte kirbys diferentes. Te hará reír, emocionarte y hasta algo de ejercicio físico.

Puntuación 92

LAS DOS TORRES
▶ELECTRONIC ARTS ▶Acción
▶+7 AÑOS ▶1-4 J



'El Señor de los Anillos', en la versión de la película. Mucha acción, con toquecitos de Rol.

Puntuación 91

LEGEND OF ZELDA
▶NINTENDO ▶Rol
▶+3 AÑOS ▶1-4 J





Lo último de Link pone en juego una historia atractiva, un desarrollo super jugable y un multijugador que es una aventura en sí mismo. Se llama "Four Swords" y no deja títere con cabeza. Como veis, razones para triunfar no le faltan. Por eso es un "top" de ventas incuestionable.

Puntuación 97

MEGAMAN BATTLE NETWORK 3
▶CAPCOM ▶Rol
▶+7 AÑOS ▶1-4 J



Un juego de Rol lleno de secretos, que incluye un innovador sistema de combate.

Puntuación 87

MARIO KART SUPER CIRCUIT
▶NINTENDO ▶Velocidad
▶+3 AÑOS ▶1-4 J



Diversión y velocidad en un perfecto equilibrio. «Mario Kart» es una fuente constante de alegrías. Tiene una jugabilidad flipante: con un control excelente y un modo para cuatro que es la bomba; y una parte técnica que incluye zooms y efectos de transparencia para que se te caiga la baba.

Puntuación 95

MARIO & LUIGI
▶NINTENDO ▶Rol
▶+3 AÑOS ▶1-2 J



Los dos geniales hermanos se montan una aventura llena de humor y diversión. Está basada en el clásico «Paper Mario» de N64, y nos ofrece buen ROL con un toque original que nos lleva a recorrer los escenarios a base de saltos. Ah, y la historia es como para perdérsela...

Puntuación 95

METROID FUSION
▶NINTENDO ▶Aventura-acción
▶+7 AÑOS ▶1 J



Si buscáis una aventura total, este cartucho colma todas las expectativas. Controlamos a Samus Aran, cazarrecompensas espacial, y debemos recorrer un gigantesco mundo atestado de peligrosos alienígenas, ingeniosos puzzles y zonas secretas. Genial ambientación.

Puntuación 95

POKéMON RUBÍ Y ZAFIRO
▶NINTENDO ▶Aventura-Rol
▶+3 AÑOS ▶1-4 J





¡Pero todavía no te has hecho con las últimas ediciones! ¿A qué esperas para disfrutar de la mejor aventura Pokémon? ¡Corre a por ellos!

Puntuación 98

POKéMON PINBALL
▶NINTENDO ▶Pinball
▶+3 AÑOS ▶1 J



Una explosión de jugabilidad, un tesoro caído del cielo para tu GBA. Dos mesitas llenas de iconos Pokémon, con la oportunidad de capturar a los 200 a base de bolazos, rampas, más de 5 niveles de bonus, tienda de objetos... ¡¡Pruébalo y no podrás dejar de jugar!! ¡¡Todo un fenómeno!!

Puntuación 97

RAYMAN 3



▶UBISOFT ▶Plataformas
▶+3 AÑOS ▶1-2 J

Es gracioso, variado y bonito; y tiene un nivel de dificultad bien ajustado. Te atrapará seguro.

Puntuación 93

SONIC ADVANCE 2



▶SEGA ▶Plataformas
▶+3 AÑOS ▶1-2 J

El nuevo Sonic ha subido la velocidad y tiene nuevo diseño de niveles y multijugador.

Puntuación 93

SPLINTER CELL



▶UBISOFT ▶Acción
▶+7 AÑOS ▶1 J

Toda la calidad técnica y jugabilidad del título de espías ahora en 2D y en tu GBA.

Puntuación 95

SPYRO: SEASON OF ICE



▶VIVENDI ▶Avent.-Acción
▶+3 AÑOS ▶1 J

Esta aventura rezuma calidad, buen humor, y variedad. Spyro salta, planea y escupe fuego.

Puntuación 88

STREET FIGHTER ALPHA 3



▶CAPCOM ▶Lucha
▶+7 AÑOS ▶1 J

Una conversión con los 33 luchadores y modo versus con cable. La recreativa en tu GBA.

Puntuación 93

STUNTMAN



▶ATARI ▶Conducción
▶+7 AÑOS ▶1 J

Más que un simple juego de coches. Eres especialista y tienes muchos retos.

Puntuación 92

SUPER MARIO ADVANCE

▶NINTENDO ▶Plataformas
▶+3 AÑOS ▶1-4 J



Escoge entre el mítico «Mario Bros.» -con la posibilidad de competir con tres amigos más con cable link- o el no menos legendario "Super Mario 2". En un sólo cartucho tienes plataformas por un tubo, cuatro protagonistas, 20 niveles, y un multijugador increíble. Toda una oportunidad.

Puntuación 91

SUPER MARIO WORLD

▶NINTENDO ▶Plataformas
▶+3 AÑOS ▶1-4 J



Un juego que le va a coronar como rey de plataformas. Nada menos que 96 mundos para explorar corriendo, buceando, a saltos, sobre Yoshi o volando. Y además podemos escoger entre Mario y Lugi para recorrer cada fase. Incluye «Mario Bros.», el multijugador compatible con «Mario Advance».

Puntuación 95

SUPER MARIO ADVANCE 4

▶NINTENDO ▶Plataformas
▶+ XX ▶1-4 J



Versión GBA de «Mario Bros. 3» de NES, quizá el mejor juego de Mario diseñado hasta el momento. Sus nuevos disfraces, intrincados mapas, tremendísima jugabilidad, y elevada duración lo sitúan directamente por encima del resto de geniales Marios de Game Boy. Casi nada..

Puntuación 96

SUPER STREET FIGHTER II



▶CAPCOM ▶Lucha
▶+7 AÑOS ▶1-2 J

¿Revivir el mayor bombazo de la historia de los videojuegos en tu GBA? Me apunto, colega.

Puntuación 90

TEKKEN



▶NAMCO ▶Lucha
▶+7 AÑOS ▶1-2 J

Tiene golpes y combos para aburrir, y ofrece una variedad de modos extraordinaria.

Puntuación 88

TOMB RAIDER



▶UBISOFT ▶Aventura
▶+3 AÑOS ▶1 J

Lara Croft protagoniza una aventura genial, bien animada, y con su toque de acción.

Puntuación 89

TOP GEAR RALLY

▶KEMCO ▶Carreras
▶+ 3 ▶1-2 J



Un brillante motor 3D poligonal da vida al juego de coches más atractivo que ha salido para tu portátil. Los autos no son reales, pero tienen un aspecto que se les perdona todo. La carrera es suave, con una sensación de velocidad perfecta, y para "colmo", incluye un modo link de dos jugadores.

Puntuación 90

V-RALLY 3



▶ATARI ▶Carreras
▶+3 AÑOS ▶1 J

La tercera entrega combina tecnología de otro planeta con una enorme jugabilidad.

Puntuación 91

WARIO LAND 4

▶NINTENDO ▶Plataformas
▶+3 AÑOS ▶1 J



Nueva genialidad plataformera de Nintendo. Wario deja a un lado la inmortalidad de anteriores entregas y se enreda entre enemigos y transformaciones, sobre una mecánica que resulta sugerente y atractiva.Ofrece una jugabilidad profunda y muy "currada", apta para todo el mundo.

Puntuación 91

WARIO WARE

▶NINTENDO ▶Habilidad
▶+3 AÑOS ▶1-2 J



El... Con... Laaa... ¡Es que lo nuevo de Wario es algo indescriptible! Imaginad que metéis doscientas maquinitas "hand-held" en un solo cartucho, y que Wario y sus colegas lo organizan todo para que sólo podáis jugar tres segundos a cada "tontería". ¡Pues eso y más es «Wario Ware»!

Puntuación 95

YOSHI'S ISLAND

▶NINTENDO ▶Plataformas
▶+3 AÑOS ▶1-4 J



La penúltima aventura de Mario y Yoshi nos deja 48 maravillosos mundos plagados de detalles, enemigos y secretos. Su gran jugabilidad no nos permite pestañear, y su acabado gráfico deja con la boca abierta. Además, completar todos los niveles y secretos lleva varios meses. Imprescindible.

Puntuación 95

YU-GI-OH! WORLDWIDE EDITION



▶KONAMI ▶Juego de cartas
▶+3 AÑOS ▶1-2 J

La tecnología de Advance al servicio del juego de cartas de moda. Mejor aún que en GBC.

Puntuación 89

REVISTA OFICIAL

Nintendo Acción

GAME BOY
Nintendo®

NÚMERO ESPECIAL REALIZADO POR EL EQUIPO DE LA REVISTA NINTENDO ACCIÓN

Nintendo Acción es una revista de

